Ambisi Jadi Raja Sega

Pengusaha Adiguna Sutowo membuka pusat permainan videogame terbesar di Jakarta. Dia bahkan berambisi menjadi "Raja Sega". Bagaimana reaksi para pendidik?

Suasana di Pusat pertokoan Barito Plaza, di kawasan Jakarta Selatan, tampak lebih marak dari biasanya. Puluhan remaja, awal Februari itu, terlihat berebut mengoperasikan berbagai permainan *videogame* di SS Sega Megaworld. Suara teriakan kesal kadang terdengar di sela-sela suara mesin yang memekakkan telinga. Hari itu, pengusaha Adiguna Sutowo meresmikan pusat hiburan keluarga SS Sega Megaworld yang terbesar di Jakarta.

Tak hanya anak-anak dan remaja yang berminat mencoba permainan yang ada. Kaum dewasa pun banyak yang tertarik, seperti Budi Wirawan. Bapak tiga anak itu terlihat bersemangat mencoba permainan Desert Tank. "He-he, saya kalah sama anak ini," katanya sambil menunjuk anak remaja di sebelahnya. Budi mengaku datang ke pusat permainan itu menemani anaknya. Namun, ia mengaku menyukai permainan ini karena menantang. "Waktu saya kecil kan nggak ada permainan seperti ini," katanya.

Sementara itu, meski sudah banyak jenis permainan yang dimilikinya, toh Tito masih berminat mencoba adu ketangkasan di pusat permainan seperti di Barito Plaza itu. Mungkin karena suasananya yang ramai dan jenis permainannya yang lebih beragam.

Begitu pula Helen, siswi kelas dua SMP, mulai keranjingan dengan permainan ini. "Kadang-kadang saya datang sama orang tua," katanya. Adapun Aditya, remaja berusia 15 tahun, mengaku menyempatkan diri datang ke SS Sega Megaworld paling tidak seminggu sekali. "Di sini aman kalau main, kalau di tempat lain suka diganggu orang," katanya memberi alasan. Suasana di SS Sega Megaworld memang nyaman, karena tidak ada asap rokok.

Ide membuka pusat hiburan keluarga berbendera PT Citra Pramudita Internasional ini, kata Adiguna, juga berawal dari kegemarannya bermain *videogame*. Tapi dia menyadari, tidak semua orang tua mampu membelikan *videogame* bagi anaknya. Lantas, bekerja sama dengan Overseas Amusement Machine Sega Enterprise Ltd., dibukalah SS Sega Megaworld pertama di Plaza Bintaro, Agustus tahun lalu.

Rupanya, sambutan masyarakat sangat baik. Maka, SS Sega Megaworld kedua dan terbesar itu dibuka di Barito Plaza seluas 500 meter persegi. Ada sekitar 46 alat dengan 23 jenis permainan tersaji di sini — nantinya akan ditambah 20 alat. Kebanyakan berupa permainan balap mobil (*racing*) dan perkelahian (*fighting*). Primadona di SS Sega Megaworld adalah permainan *virtuality*. Alat seharga Rp 70 juta itu berupa helm yang dilengkapi layar tiga dimensi. Untuk mengoperasikannya dibutuhkan semacam kartu magnetik seharga Rp 2.500. "Total investasinya sekitar Rp 800 juta dan diharapkan akan balik modal dalam dua tahun," kata pemilik Hard Rock Cafe itu.

GATOT SRI WIDODO

PERMAINAN SEGA:
Jangan lupa belajar

Ambisi Adiguna adalah menjadi Raja Sega di Indonesia. Karena itu, ia akan membangun cabang lainnya di Plaza Indonesia, Senayan Square, Pondok Indah Mall, dan di Menteng Plaza. "Soalnya, prospek bisnis ini bagus," katanya.

Toh, banyak kalangan yang mengkhawatirkan dampak permainan ini. Karena ada beberapa jenis permainan yang terlalu menonjolkan segi sadistis atau seks. Selain itu, bisa jadi penggemar permainan ini melupakan belajar atau bersosialisasi, saking asyiknya bermain Sega.

Menurut Adiguna, kekhawatiran seperti itu tidak beralasan. Sebab, pihaknya sudah menyeleksi jenis *videogame* yang akan disajikan di SS Sega Megaworld. Permainan yang menonjolkan kekerasan dan bersimbah darah seperti Mortal Combat jelas tidak disajikannya. Juga beberapa permainan yang mengeksploitasi keindahan tubuh wanita. "Di Amerika pun sudah ada peraturan mengenai rating permainan ini. Jadi, ada yang untuk semua umur atau untuk 17 tahun ke atas," ujarnya.

Bahkan, tambah Adiguna, permainan ini berdampak positif, selain untuk hiburan. Misalnya, sedari kecil seorang anak sudah dilatih berkompetisi, dan tertantang untuk menjadi yang terbaik.

Hal senada dilontarkan pula oleh Psikolog Tika Bisono. Semula Tika mengaku anti permainan ini, tapi setelah mengamati lebih dalam, Tika berkesimpulan, permainan ini juga berdampak positif. Misalnya, mengajak anak-anak mengenal komputer, melatih imajinasi, dan juga mengandung unsur pendidikan. "*Videogame* semacam Sega ini juga dekat dengan dunia anak-anak," katanya.

Tapi dia memberi nasihat, orang tua harus tetap menjaga anaknya." Jangan sampai mereka lupa belajar atau bersosialisasi dengan teman-temannya," katanya.

Sri Raharti dan Haryanto

WARUNGARSIP.CO